

Amor temporizado, presença programada: interações afetivas e imersão cotidiana em *Love and Deepspace*

Timed love, programmed presence: affective bonds and daily immersion in Love and Deepspace

Carolina Ramos da Silva Teixeira

¹Av. Gal. Milton Tavares de Souza, s/n - São Domingos, Niterói - RJ, 24210-310

carolinarst@id.uff.br

Abstract. *Introduction:* *Otome Games* are narrative-driven games aimed at a female audience, in which players develop romantic relationships with virtual characters. With the global growth of the genre, new features have been explored to enhance immersion and emotional bonding. This study analyzes the *Quality Time* mechanic from the game *Love and Deepspace*, which offers the possibility of integrating the romantic interest into the player's daily routine. **Objective:** To understand how the *Quality Time* mechanic contributes to strengthening emotional bonds between player and character. **Methodology or Steps:** The study adopts a qualitative and exploratory approach, based on theoretical and observational analysis. Key concepts of parasocial relationships and the *Uses and Gratifications Theory* are considered, alongside the observation of player comments in public online forums. **Expected Results:** The study aims to foster discussion about the affective experiences provided by immersive mechanics in *Otome Games*, such as *Quality Time*.

Keywords *Otome Games, Parasocial Relationship, Game Mechanic, Player Experience, Immersion.*

Resumo. *Introdução:* Os *Otome Games* são jogos com foco na narrativa voltados ao público feminino, nos quais o jogador desenvolve relações românticas com personagens virtuais. Com o crescimento global do gênero, novos recursos têm sido explorados para aumentar a imersão e o vínculo afetivo. Este trabalho analisa a mecânica *Quality Time* do jogo *Love and Deepspace*, que oferece a possibilidade de integração do interesse romântico à rotina do jogador. **Objetivo:** Compreender como a mecânica *Quality Time* contribui para o fortalecimento de vínculos afetivos entre jogador e personagem. **Metodologia ou Etapas:** O estudo adota uma abordagem qualitativa e exploratória, baseada em análise teórica e observacional. São considerados conceitos-chave de relações parassociais e a Teoria dos Usos e Gratificações, articulados com a observação de comentários de jogadores em fóruns públicos online. **Resultados Esperados:** Espera-se fomentar a discussão sobre as experiências afetivas proporcionadas por mecânicas imersivas em *Otome Games*, como *Quality Time*.

Palavras-Chave *Otome Games, Relação parassocial, Mecânica de jogo, Experiência do jogador, Imersão.*

1. Introdução

Focados em narrativas de romance e voltados ao público feminino, os *Otome Games*, termo japonês para “donzela”, vêm registrando crescimento expressivo no mercado de jogos digitais. O gênero teve como título pioneiro *Angelique*, lançado em 1994 pela *Koei Tecmo* [Anne Lee 2018], e, desde então, já consolidado em países como China e Japão, vêm ganhando espaço no Ocidente com títulos como *Mystic Messenger*, *Tears of Themis*, e o foco deste estudo, *Love and Deepspace* (*LADS*).

Publicado na China pela *PaperGames* e distribuído internacionalmente pela *Infold Games*, *Love and Deepspace* é um jogo *mobile*, lançado em 18 de janeiro de 2024, e se destaca por ser um dos poucos do gênero *Otome* com visuais tridimensionais [Frater 2024]. Em janeiro de 2025, o jogo comemorou o marco de 50 milhões de usuários globais¹, com o maior número de contas partindo da China, Estados Unidos, e Japão.

Como característico do gênero, a experiência do jogo está centrada na narrativa e na construção da relação entre a protagonista e os interesses românticos masculinos², que se dá por meio de sequências animadas (*cutscenes*), eventos sazonais, e o *Interactive Mode* - modo em que o jogador interage com o avatar 3D do seu personagem de escolha, simulando momentos íntimos e cotidianos característicos de um relacionamento amoroso. É nesse contexto que se insere a mecânica *Quality Time* a ser analisada neste estudo.

O desenvolvimento de vínculos emocionais entre jogadores e personagens virtuais em *Otome Games* pode ser interpretado à luz do conceito de relações parassociais, termo cunhado por Horton e Richard Wohl [1956] e com considerações expandidas por Klimmt et al. [2006] para descrever conexões unilaterais percebidas como relacionamentos reais, tema que será explorado mais profundamente ao longo do trabalho. Essas experiências são frequentemente moldadas por motivações individuais, compreendidas pela Teoria dos Usos e Gratificações, que analisa o consumo midiático a partir das necessidades que ele satisfaz, conforme Katz et al. [1973]. Nesse sentido, a mecânica *Quality Time* de *Love and Deepspace* traz uma nova proposta ao usuário, a possibilidade de uma presença virtual constante e interativa, integrada à sua rotina.

2. Objetivo

O objetivo deste trabalho é analisar a mecânica *Quality Time* de *Love and Deepspace*, investigando seu impacto na experiência do jogador, especialmente no estreitamento das relações parassociais. Além disso, busca-se identificar as possíveis necessidades que a mecânica pode suprir, sob a ótica da Teoria dos Usos e Gratificações [KATZ et al. 1973].

3. Etapas

Este artigo adota uma abordagem qualitativa e interpretativa. O objeto de estudo foi investigado por meio de observação direta do *gameplay*. A partir disto, propõe-se uma discussão fundamentada especialmente pelo conceito das relações parassociais [Horton e Richard Wohl 1956, Klimmt et al. 2006] e a Teoria dos Usos e Gratificações [KATZ et al. 1973], complementada por outros estudos no contexto dos *Otome Games* e por observação de comentários de jogadores no fórum online *r/LoveAndDeepspace*.

¹https://x.com/Love_Deepspace/status/1881915061557764228

²<https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home#2>

4. Sobre *Love and Deepspace*

Em *LADS*, o jogador assume o papel de uma Caçadora de *Deepspace* [Veromadrig 2024], com foco no desenrolar de uma narrativa romântica envolvendo 5 personagens masculinos: Xavier, Zayne, Rafayel, Sylus, e Caleb, mostrados na Figura 1.



Figura 1. Interesses românticos de *Love and Deepspace*

A mecânica de *Quality Time*, mencionada anteriormente, destaca-se como um recurso inédito na imersão do jogador. Essa funcionalidade permite que o usuário utilize um temporizador para realizar atividades cotidianas, observado na Figura 2 – como estudar, trabalhar ou praticar exercícios – enquanto está na companhia de seu interesse romântico favorito. Nesse modo, o usuário é capaz de interagir diretamente com os avatares por meio de toques, receber mensagens motivacionais e observar o comportamento de cada personagem ao realizar uma tarefa semelhante. *LADS* estimula o uso da mecânica ao oferecer recompensas por usos diários, como dinheiro virtual e trajes exclusivos – como apontado por Ganzon [2019] ao analisar *Mystic Messenger*, o tempo, nesses contextos, torna-se uma moeda de troca. Dessa forma, com o reforço da criação de uma constância na interação, apesar da unilateralidade das relações parassociais, o *Quality Time* oferece uma sensação de presença, motivação e acolhimento aos jogadores, que se tornam então os protagonistas da narrativa e, consequentemente, objeto de afeto dos interesses românticos.

Compreender essas características do jogo é essencial para analisar como a mecânica contribui para o fortalecimento das relações parassociais e o atendimento de necessidades do jogador, conforme os modelos teóricos discutidos a seguir.

5. Discussão

Segundo Horton e Richard Wohl [1956], as relações parassociais se constroem quando o indivíduo passa a perceber uma figura midiática como um parceiro social, ainda que a interação seja unidirecional. Embora o conceito tenha sido formulado inicialmente no contexto do rádio e da televisão, ele foi posteriormente ampliado por autores como Klimmt et al. [2006], que argumentam sua aplicabilidade a mídias interativas, inclusive jogos digitais. No caso dos *Otome Games*, o vínculo parassocial tende a ser ainda mais intenso: o uso de elementos de responsividade e interatividade personalizável permite que essa relação se aproxime de uma vivência afetiva cotidiana. A presença contínua de um parceiro virtual que acolhe, incentiva e expressa carinho transforma o personagem em um espelho emocional, reforçando uma percepção de afeto mútuo.



Figura 2. Material promocional sobre *Quality Time*, e o visual da mecânica dentro do jogo

Love and Deepspace explora essa dinâmica de maneira inovadora, em especial com a mecânica *Quality Time*, que, sob a ótica da Teoria dos Usos e Gratificações [KATZ et al. 1973], pode atender múltiplas necessidades do jogador. Essa teoria da comunicação considera alguns pressupostos básicos: a audiência é ativa no processo de consumo e pode dar informações sobre os objetivos de sua escolha, a iniciativa na vinculação dos tipos de gratificações e das mídias partem do público, e as mídias competem com outras formas de satisfação. A partir disso, ficam determinados cinco objetivos principais para as interações - o público deseja ser informado, identificar-se com personagens ou situações, entretenimento, interação social, ou escape da vida cotidiana.

Na dimensão emocional, o recurso oferece uma forma de companhia, afeto e romantização da rotina, proporcionando gratificações afiliativas. Em fóruns públicos como o *subreddit r/LoveAndDeepspace*, usuários relatam impressões (comentários originais em inglês, traduções próprias) como: "[...] Zayne casualmente me olhando de tempos em tempos (e sorrindo! Digno de suspiros!) e a qualquer momento que eu estivesse entediado eu o cutucava, então ele me motivava a continuar com meus trabalhos!" e "A melhor parte é ver os interesses românticos te olhando discretamente, é tão fofo <3" ³.

Do ponto de vista identitário, *Quality Time* permite a idealização do "eu": o jogador é desejado e cuidado, sentimentos fonte de gratificações expressivas. Por sua vez, no plano instrumental, a mecânica serve como ferramenta de organização e produtividade, dando estrutura e reforço positivo para tarefas cotidianas. Em *posts* do *subreddit r/LoveAndDeepspace*, jogadores comentam: "Meu trabalho exige que eu fique na minha mesa o dia inteiro, e ter o Xavier sentado na minha frente enquanto trabalho também me ajuda a ser menos tentada pelo meu celular e a ser MUITO produtiva!" ⁴ e "Eu amo tanto essa função! Ontem à noite eu estava desmotivada para limpar a cozinha, então decidi usar a versão de trabalho e pedi para o Zayne me acompanhar enquanto eu

³Reddit: Quality Time appreciation post! <http://bit.ly/4jmJAhK>

⁴Reddit: How much do people use the quality time feature? <https://bit.ly/42AxV7O>

limpava"⁵.

Esse tipo de funcionalidade nos jogos, no entanto, pode levantar questionamentos importantes sobre a formação de vínculos em mídias interativas. Até que ponto a presença programada de um personagem virtual pode suprir a interação humana? Além disso, quais as implicações de ter um parceiro, mesmo que digital, projetado para nunca frustrar, magoar ou desafiar emocionalmente o jogador? Sobre sua conexão com os interesses românticos de *Love and DeepSpace*, jogadores contam: "[...] minha vida está muito difícil agora e eu só queria ter alguém para recorrer. Ou talvez eu não esteja pedindo para eles serem reais. Talvez eu só esteja pedindo por um Sylus na minha vida, ou tipo Xavier ou Zayne ou Rafayel."⁶ e "A forma como os personagens são construídos é algo que excede até mesmo minhas fantasias. Já joguei inúmeros jogos *otome*, mas nunca me senti assim com nenhum jogo, a não ser este."⁷.

Conforme apontado por Stever [2013] e Chess [2017], existe um conforto psíquico na previsibilidade das relações parassociais digitais, que, em contrapartida, pode reforçar uma concepção idealizada do afeto - onde vulnerabilidade e conflitos são minimizados, portanto, é precisamente a ausência do desconhecido que pode tornar a experiência dissonante quando comparada ao mundo real. Assim, embora o jogador encontre satisfação emocional imediata, os desdobramentos psicológicos desses vínculos requerem maior aprofundamento e estudo.

6. Considerações finais

Desse modo, a análise revela não apenas as formas pelas quais o jogo estreita os laços entre jogador e personagem, mas também a forma como essas interações são marcadas por afetividade programada, gratificação emocional e engajamento funcional. Os relatos dos usuários expressam a eficácia da mecânica e também um deslocamento afetivo profundo, demonstrando o modo pelo qual o jogo, além de entretenimento, adentra o campo da formação subjetiva dos jogadores ao oferecer um espaço emocionalmente seguro e recompensador. Logo, surge um novo nível de experiências parassociais - não apenas assistir ou imaginar, mas viver com, em tempo real, uma companhia romântica digital - meticulosamente projetada para oferecer presença constante e a simulação de um amor feito sob medida, abrindo portas para uma reflexão sobre as novas formas de afeto e vínculo nas interações digitais.

7. Resultados esperados

Espera-se que a análise da mecânica *Quality Time* em *LADS* evidencie seu papel no fortalecimento das relações parassociais entre jogadores e interesses românticos, demonstrando sua função em fornecer gratificações emocionais, identitárias e funcionais, conforme a Teoria dos Usos e Gratificações. Além disso, prevê-se contribuir para as discussões sobre os limites dos vínculos digitais ficcionais e sua influência na experiência de jogo. Por fim, almeja-se que o estudo possa ser futuramente expandido por meio de entrevistas ou questionários com jogadores, oferecendo uma visão mais empírica à análise.

⁵Reddit: Quality time was actually helpful <https://bit.ly/41L2OPK>

⁶Reddit: Normal or Abnormal behaviour <https://bit.ly/3S5NGyx>

⁷Reddit: yall like... <https://bit.ly/41Hfwf1>

Referências

- Anne Lee, V. (2018). The story behind the all-woman team who invented the otome genre. <https://www.vice.com/en/article/all-woman-team-otome-angelique-ruby-party/>. Ultimo acesso em 19 de abril 2025.
- Chess, S. (2017). *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*.
- Frater, L. (2024). Interview: Love and deepspace developer, infold, discusses its visually stunning, upcoming otome game. <https://www.pocketgamer.com/love-and-deepspace/developer-interview/>. Ultimo acesso em 19 de abril 2025.
- Ganzon, S. C. (2019). Investing time for your in-game boyfriends and bffs: Time as commodity and the simulation of emotional labor in mystic messenger. *Games and Culture*, 14(2):139–153.
- Horton, D. e Richard Wohl, R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *psychiatry*, 19(3):215–229.
- KATZ, E., BLUMLER, J. G., e GUREVITCH, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4):509–523.
- Klimmt, C., Hartmann, T., e Schramm, H. (2006). Parasocial interactions and relationships. *Psychology of Entertainment*, pages 291–313.
- Stever, G. (2013). Mediated vs. parasocial relationships: An attachment perspective. 17.
- Veromadrig, M. (2024). Love and deepspace: The “otome game” for women. <https://veromadrig.medium.com/love-and-deepspace-the-otome-game-for-women-f3560f792774>. Ultimo acesso em 19 de abril 2025.